

	<h1>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR</h1> <p>(GFUC)</p>	MODELO PED.007.03
---	--	-----------------------------

Curso	Comunicação Multimédia						
Unidade curricular (UC)	Laboratório de Interação II						
Ano letivo	2023/2024	Ano	2	Período	2.º semestre	ECTS	6
Regime	Obrigatório	Tempo de trabalho (horas)		Total: 162	Contacto: 67,5		
Docente(s)	DOUTOR VITOR MANUEL GOMES ROQUE						
<input type="checkbox"/> Responsável <input checked="" type="checkbox"/> Coordenador(a) <input type="checkbox"/> Regente	da UC ou Área/Grupo Disciplinar (cf. situação de cada Escola)	DOUTOR JOSÉ CARLOS MARTINS DA FONSECA					

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A unidade curricular tem como principal objetivo o estudo de conceitos e técnicas de Interação Humana com o Computador (IHC). São analisados os princípios e orientações para o design em IHC, é explorado o design e implementação de interfaces gráficas.

Ao nível teórico são lecionados princípios orientações e normas para o design em IHC, assim como modelos cognitivos, métodos de avaliação do design, e princípios estéticos. Ao nível prático, o aluno desenvolve competências no design e implementação de interfaces gráficas (GUI), aplicando vários conceitos teóricos aprendidos ao longo do semestre.

Procura-se que o aluno acompanhe o processo de desenvolvimento de GUI no seu todo, sendo assim abordada a temática do levantamento de requisitos para o desenvolvimento de sistemas IHC.

No final da unidade curricular, os alunos deverão

- Enumerar os conceitos e técnicas inerentes ao paradigma da Interação Humana com o Computador (IHC).
- Explorar, contextualizar e problematizar o paradigma de interfaces naturais. • Desenhar e testar uma interface para uma qualquer aplicação, tendo em atenção os tipos de utilizador-alvo.
- Identificar os problemas sentidos pelos utilizadores na interação com uma aplicação. • Tecer opiniões críticas sobre interfaces existentes, sugerindo alterações sempre que necessário.
- Recolher a informação necessária para o desenvolvimento de protótipos IHC junto dos Stakeholder's.

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
---	--	-------------------------------------

- *Implementar protótipos de interação natural através de projetos práticos.*

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. O Processo de Design

- a. IHC no processo de design de software.*
- b. Princípios, Regras e Orientações.*
- c. Aspetos técnicos cor e forma.*
- d. Técnicas de avaliação em IHC.*
- e. Design universal e suporte ao utilizador.*

2. Estudo interdisciplinar da interface: conceitos, taxonomias, paradigmas e aplicações.

3. A computação Ubíqua e a Calm Technology. Análise e discussão de projetos interdisciplinares com interfaces multimédia avançadas.

4. Design e implementação de modelos/protótipos de interação/interface integrando de maneira holística os conceitos e tecnologias estudados.

5. Levantamento de requisitos para o desenvolvimento de sistemas IHC.

- a. Princípios, objetivos e orientações.*
- b. Técnicas.*
- c. Documentos a produzir.*

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

O conteúdo programático apresentado inclui todos os temas descritos nos objetivos apresentados. Os conteúdos programáticos estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que o programa foi concebido para abordar de forma correta a planificação e desenvolvimento de interfaces e de conteúdos digitais, introduzindo conceitos e métodos para a integração de conceitos de IHC, usabilidade e de acessibilidade no desenvolvimento de sistemas multimédia centrados no utilizador.

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
---	---	-----------------------------

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

DIX, A., FINLAY, J., ABOWD, G.D., BEALE, R. (2003). Human Computer Interaction, 3rd Edition. Prentice Hall, ISBN 0130461091.

FONSECA M., CAMPOS P., GONÇALVES D. (2012). Introdução ao Design de Interfaces. FCA, Editora Informática, Lisboa. ISBN 978-972-722-738-9.

YONAITIS, R. (2002). Understanding Accessibility: A Guide to Achieving Compliance on Web Sites and Intranets. HiSoftware, New Hampshire.

PREECE, J., ROGERS, Y., & SHARP, H. (2002). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. John Wiley and Sons Ltd.

STANTON, N., SALMON, P., WALKER, G., BABER, C., & JENKINS, D., (2005). Human Factors Methods: A Practical Guide for Engineering and Design. Ashgate Publishing Company.

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

A metodologia de ensino é centrada no aluno de modo a permitir a aquisição de conceitos, a resolução de problemas e a pesquisa e desenvolvimento de trabalhos práticos. Esta possui uma componente teórico-prática de exposição de conteúdos, com recurso a casos práticos, pelo docente e uma componente prática com exercícios práticos, apresentação e discussão de trabalhos e a elaboração de portefólio digital.

A avaliação consta dos seguintes componentes:

- *Prova Escrita Teórico-Prática (PE_TP);*
- *Elaboração de portefólio digital (PD=PDindividual+PDgrupo).*
- ***Avaliação Contínua = PE_TP*40% + PD*60%;***
- ***Exame = PE_TP*40% + PD*60%;***
- ***Recurso = PE_TP*40% + PD*60%.***

Obs_1. A UC tem nota mínima de 7,00 valores, na escala de 0-20 valores aplicável aos itens PE_TP e PD.

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	--	--------------------------------------

Obs_2. *Trabalhos individuais ou de grupo não entregues, têm uma classificação de 0 (zero) valores.*

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC

Para se atingirem os objetivos propostos a metodologia na unidade curricular assenta em princípios de formação teórico-prática e prática.

Os métodos e técnicas pedagógicas a aplicar durante as sessões serão: (a) Método afirmativo com interligação entre a técnica expositiva e demonstrativa; (b) Resolução de problemas/exercícios; (c) Pesquisa individual e de grupo e (d) Estudos de caso, cabendo ao Professor a responsabilidade do reforço da aprendizagem e da coordenação das tarefas práticas no domínio das tecnologias e das aplicações específicas.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Obrigatoriedade de 2/3 das presenças (com exceção dos alunos abrangidos por legislação específica).

8. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Vitor Manuel Gomes Roque | vitor.roque@ipg.pt | ESECD – gab. 2.1 ou ESTG - gab. 47 | 271 220 100 | ext. 5242 (ESECD) ou ext. 1247 (ESTG).

9. OUTROS

Devem ser seguidas as regras gerais de utilização dos laboratórios de informática definidas pelo IPG.

DATA

14 de março de 2024

ASSINATURAS

O(A) Docente

(assinatura)

O(A) Docente

(assinatura)

O(A) Coordenador(a) da Área/Grupo Disciplinar

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	--	-------------------------------------

--

(assinatura)